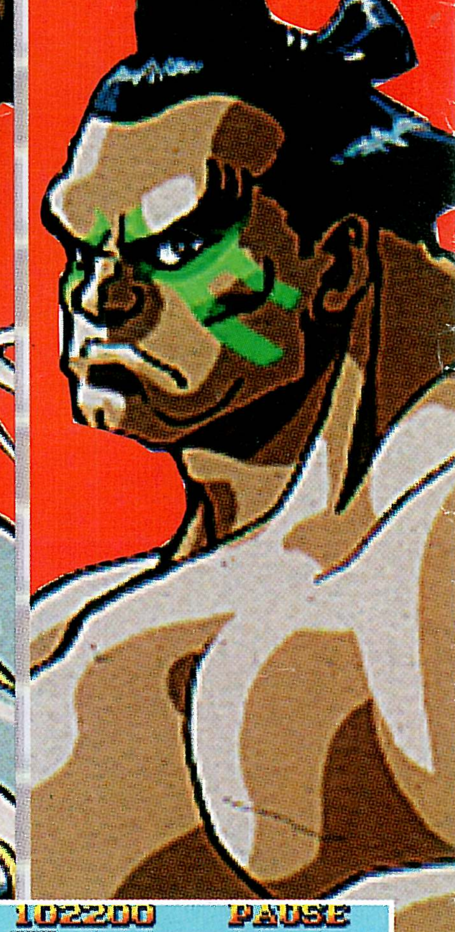

EVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEG
Mega SEGA
STREET FIGHTER II
LA GUIA DE JUEGO MAS COMPLETA JAMAS PUBLICADA



PROLOGO

Bienvenidos a la celebración especial de MEGA SEGA, organizada para festejar la llegada de lo que es indudablemente uno de los mejores productos para Mega Drive presentado hasta ahora: Street Fighter II: Special Championship Edition.

Esta es la versión más avanzada del juego vista hasta ahora. Incorpora funciones desconocidas anteriormente, tanto en los juegos arcade como en las excelentes versiones del juego para Super NES.

Las ampliaciones del juego además del contenido de la Champion Edition y de la Turbo Edition, incluyen los doce personajes, ¡todos los movimientos y diez velocidades distintas de juego! Excelente, ¿Eh? Bien, hay mucho más que descubrir en este suplemento de la revista totalmente dedicado a Street Fighter II.

Además, revelamos la versión auténtica . Recuerda: sólo podrás leerlo en MEGA SEGA.



STREET FIGHTER II







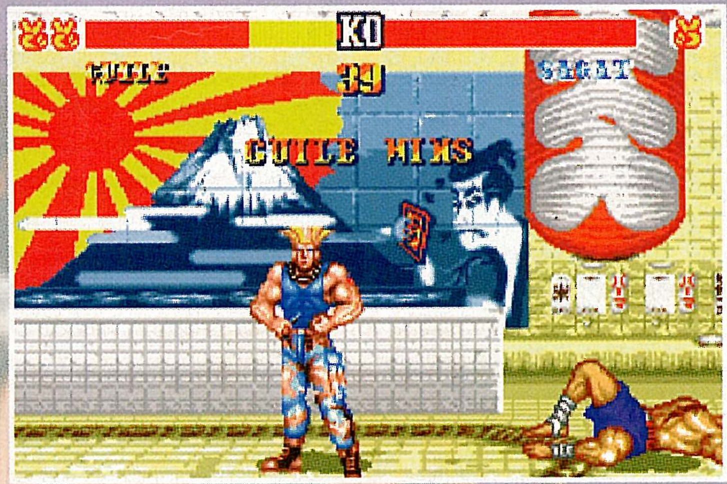

CONTENIDO

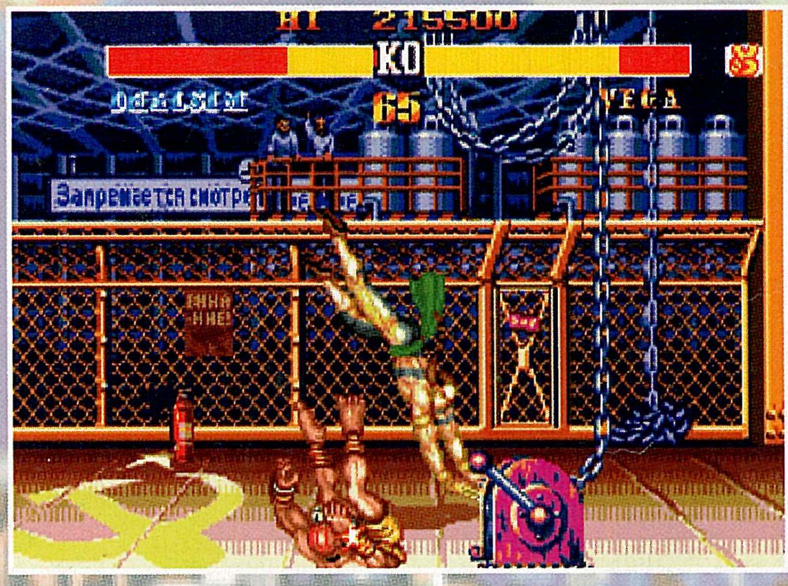
¿QUIEN TRIUNFARA?

SU GRAN PREGUNTA ES: ¿LES SONREIRA LA VICTORIA?

ELEMENTOS BASICOS

Para los duros de mollera que siguen llamando a la redacción, la idea básica es la siguiente: controlas un único personaje que debe vencer al resto de los competidores para conseguir el título de Guerrero Mundial. Cada enfrentamiento consiste en una escena "de tres combates". Necesitas ganar dos de ellos para enfrentarte al siguiente competidor. Para motivarte existen seis tipos de ataque, accesibles a través de los botones de tu joypad; preferiblemente de seis botones





PERO... ¿Y SI NO TENGO UN JOYPAD DE SEIS BOTONES?...

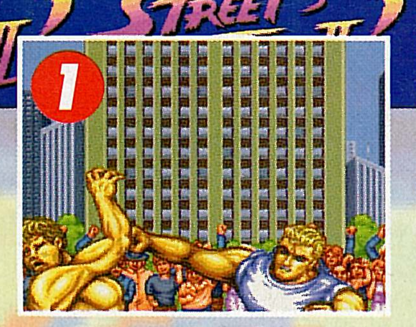
Oo-er. Bien, ¡entonces vas a tener problemas! En esencia, los tres botones pueden manejar los tres niveles de fuerza de los puñetazos y patadas. Utiliza el botón START para cambiar de un nivel a otro. Si eres un maestro en el manejo de Street Fighter, disfrutarás de los nuevos desafíos al utilizar un joypad de tres botones, es una limitación efectiva para los jugadores realmente buenos. Para los nuevos jugadores, utilizar el pad de tres botones será, en pocas palabras, una pesadilla. ¡Cómprate un pad de seis botones INMEDIATAMENTE!

¡24 MEGAS AL PODER!

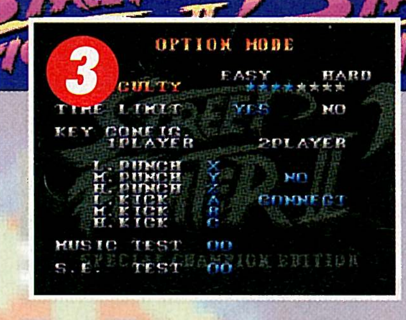
Street Fighter II: Special Champion Edition es el primer cartucho de 24 Megas para Mega Drive. La conversión original tenía 16 Megas y solamente incluía Street Fighter II: Champion Edition. Sin embargo, Sega y Capcom no estaban muy conformes con el resultado por lo que decidieron darles 8 Megas más a los programadores para que se lucieran. ¡He aquí el resultado!

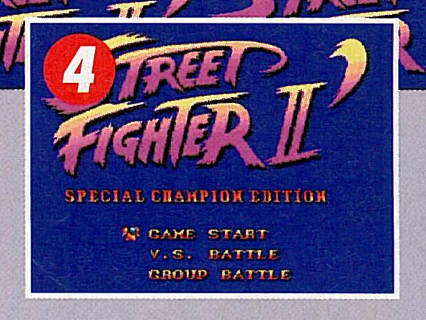


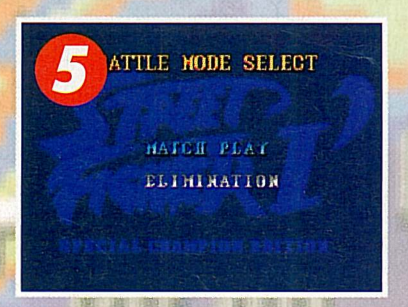


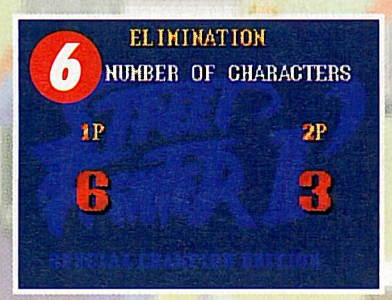







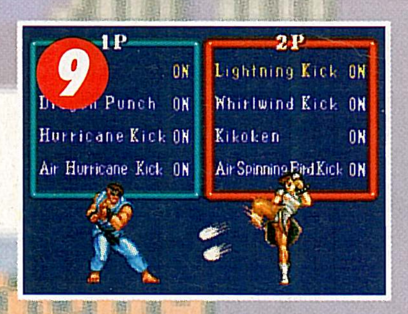














OPCIONES



1 Introducción
La secuencia de introducción de la tragaperras se ha reproducido fielmente en la de Mega Drive, la única versión personal que incluye la indroducción.

2 Pantalla de presentación
La pantalla principal de títulos: selecciona la versión del juego que desees o redefine las opciones.

3 Opciones
Redefine los controles, cambia el límite horario y el nivel de dificultad.

4 Comienzo del juego
Elige si deseas una partida idéntica a la de una tragaperras, un enfrentamiento entre dos jugadores O participar en una jugada de grupo.

5 Asalto de eliminación
Elige la batalla de grupo y después podrás optar por un combate o un asalto eliminatorio. Un combate puede enfrentar a un personaje contra los adversarios en un asalto simple, el ganador es el jugador que haya ganado más asaltos. En la eliminatoria un jugador puede controlar varios personajes. Derrota a todos tus adversarios y la victoria es tuya.

6 Número de jugadores
En las batallas en grupo, se elige el número de personajes que controla cada jugador. De uno a seis.

7 Elección de personajes
Elige al personaje/s que desees dirigir en esta pantalla, que te resultará familiar.

8 La pantalla Versus
La habitual pantalla del modo Versus también aparece entre asaltos en el modo combate/eliminatoria. Elige el nivel de ataque y el escenario.

9 Movimientos especiales
De gran utilidad en los sistemas con limitaciones, ¡Los jugadores pueden desconectar o conectar algunos movimientos especiales!

10 Combate
¡Deja que se inicie el combate! Todos los personajes del jugador deben ganar.

¿CHAMPION O TURBO?

El cartucho Mega Drive contiene las dos versiones de Street Fighter II: la Champion Edition y Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting. Turbo es superior a Champion Edition porque contiene algunos movimientos especiales de los personajes. Los colores de algunos personajes son también diferentes. Sin embargo, la diferencia más importante está en la falta de ajustes de velocidad en Champion Edition.



ESTUDIO DE LOS PERSONAJES

En las próximas 12 páginas, observaremos el aspecto más importante de Street Fighter II: los personajes. ¡Examinaremos sus puntos débiles, movimientos y sus impresionantes ataques combinados!












RYU

El luchador más entregado al torneo; Ryu no combate en pos de la gloria personal sino para confirmar la prodigiosa naturaleza de sus habilidades marciales. Ganar probará lo que el sospecha como cierto: su Karate Shotokan es la más poderosa forma de lucha de las existentes. Sus movimientos son similares a los de Ken, aunque no le considera un rival a su altura.

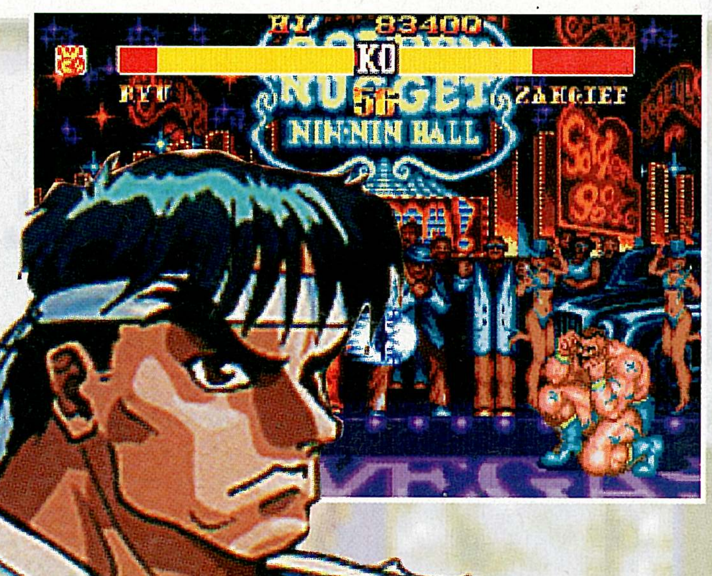


"Deberás derrotar a Sheng Long antes de tener tu oportunidad contra mi"

ESTILO: KARATE
ORIGEN: JAPON
ALTURA: 175 cm
PESO: 68kg
GRUPO SANGUINEO: O

FUERZA ★★★☆☆
VELOCIDAD ★★★☆☆
DOMINIO ★★★☆☆
GLOBAL ★★★☆☆







PUÑETAZO DE CICLON
Ab, Ab, Ad, Ad y GOLPEAR



PUÑO DE DRAGON
Ad, Ab, Ab, Ad y GOLPEAR



PATADA DE HURACAN
Ad, Ad-At, At y PATADA

MOVIMIENTOS

Los versátiles movimientos de combate, le permiten producir toda clase de excelentes combinaciones de ataque. Observa un par de ellos...

ATAQUES COMBINADOS

Empieza con un puñetazo volador de alta pótencia, sigue con un puñetazo de alta potencia basado en tierra y después un Dragón. Típico ataque Ryu/Ken.

RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★★★★



Sólo funciona en el modo Hyper. Un puñetazo de alta potencia seguido de un Dragón cercano que producen dos aciertos. Una verdadera pérdida de energia para el contrario.



RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆



1





2







KEN

El joven Kenneth, al igual que Ryu, fue un estudiante del maestro de artes marciales Sheng Long. Sin embargo, se cansó de entrenar sólo con Ryu y se fue a los Estados Unidos a medir sus golpes contra nuevos adversarios. Esto ha producido ciertas diferencias entre Ryu y él. Las bolas de fuego de Ken y su velocidad general son ligeramente inferiores, pero sus puñetazos de dragón superan con creces a los de Ryu, y su patada de huracán es mucho más rápida.



" ¡Si te atreves a atacarme te destrozaré!"

ESTILO: KARATE
ORIGEN: USA
ALTURA: 176 cm
PESO: 76 kg
GRUPO SANGUINEO: B

FUERZA	★★★☆☆
VELOCIDAD	★★★☆☆
DOMINIO	★★★☆☆
GLOBAL	★★★★☆

MOVIMIENTOS

Como Ryu, Ken dispone de un extenso abanico de movimientos, permitiéndole realizar una variedad de ataques combinados. Las ligeras diferencias entre Ken y Ryu no parecen tener réplica en lo referente a sus estilos de combate.

ATAQUES COMBINADOS

Una fuerte patada voladora seguida de un potente puñetazo terminado con el golpe del dragón. Una gran elección y probablemente la mejor combinación disponible en el modo Champion Edition.

RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★★★★

Puedes hacer lo siguiente si has elegido a Ryu o a Ken. Una pat[...] voladora por encima de la cabe[...] de tu objetivo, seguida inmedia[...]mente de un fuerte puñetazo y e[...] golpe del dragón. Si lo acompañ[...] de tres golpes, el efecto es completamente destructor; aún m[...] potente que la combinación de Ry[...]



RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆

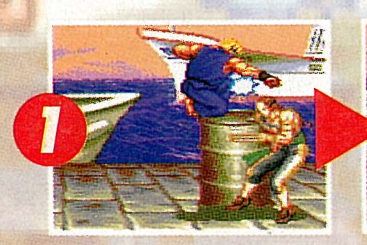
PUÑETAZO DE CICLON
Ab, Ab-Ad, Ad y GOLPEAR



PATADA DE HURACAN
Ab, Ab-At, At Y PATADA



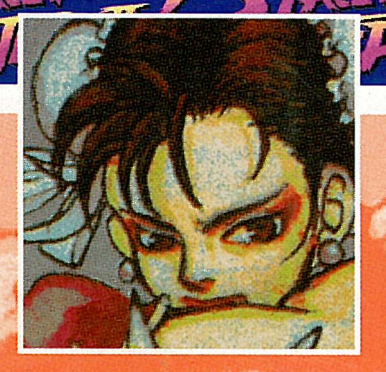
HURACAN AEREO
Ab, Ab-At, At y PATADA

1


2




CHUN LI



"¡Soy la mujer más fuerte del mundo!"

ESTILO: KUNG FU
ORIGEN: CHINA
ALTURA: 170 cm
PESO: ?kg
GRUPO SANGUINEO: A

FUERZA ★★★☆☆
VELOCIDAD ★★★★★
DOMINIO ★★★★☆
GLOBAL ★★★☆☆

La autodenominada "mujer más fuerte del mundo" es la dama del arte marcial wusha, una forma tremendamente devastadora de Kung Fu. Chun Li ha aumentado sus niveles para ejecutar su venganza contra el malvado M Bison, asesino de su padre. Chun Li es la combatiente más veloz de todo el torneo y la única mujer que ha conseguido participar. Chun Li se ha entrenado duramente para la edición Turbo del juego. Después de dominar el poder de la Fuerza Chi, es capaz de disparar poderosas llamaradas.







LLAMARADAS DE FI

At, Ab-At, Ab, Ad, At y GOLPEAR



LAS CIEN PATADAS

Pulsar repetidamente el botón de PATADA



PATADA GIRATORIA DE PAJARO

Ab, Ar y PATADA

MOVIMIENTOS

Chun Li dispone de las combinaciones más llamativas de todo el juego. MEGA SEGA ha rechazado aceptar los golpes de nivel intermedio seguidos de un empujón, debido a que dicha combinación es demasiado pobre.

ATAQUES COMBINADOS

Un potente gancho volador, seguido de un fuerte puñetazo y rematado con las inevitables cien patadas. Una combinación interesante.



RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆

El precalentamiento se inicia con un potente gancho volador, seguido de un ligero directo al estómago y finalmente, un fuerte puñetazo. Sólo funciona acompañado de la velocidad de Chun Li.



RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆

1

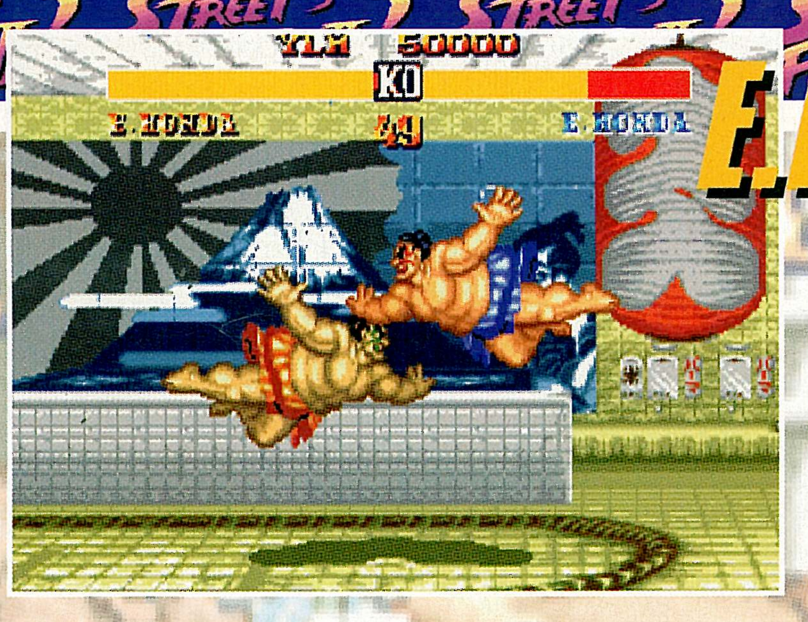




2







E.HONDA

Honda se introdujo en Street Fighter para probar que el poder del Sumo puede vencer a cualquiera, pero su nivel no era lo bastante elevado para ello. El señor Honda volvió a Japón para entrenarse, y en la edición Turbo, ha transformado su grasa en músculos. Una impresionante cantidad de golpes y patadas, en pequeñas distancias ¡Su patada de poder intermedio puede golpear dos veces! Su golpe fuerte es excelente contra los adversarios en el aire. La presión del sumo sólo funciona en modo Hyper.

"No podrás hacerlo mejor que yo"

ESTILO: SUMO
ORIGEN: JAPON
ALTURA: 185 cm
PESO: 137 kg
GRUPO SANGUINEO: A

FUERZA	★★★★☆
VELOCIDAD	★★☆☆☆
DOMINIO	★★★☆☆
GLOBAL	★★★☆☆





MOVIMIENTOS

Honda no ha sido demasiado agraciado por el departamento de combinaciones, pero las pocas que realiza son completamente destructoras.

ATAQUES COMBINADOS

La combinación más básica de todas las que conviene dominar. Agarra al adversario y pulsa repetidamente los botones para aumentar el poder del gran manotazo. Garantizado para que los yuppies histéricos liberen el exceso de energía.

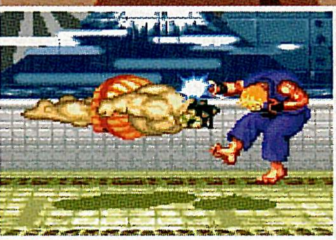
RESULTADO  ★★★★★
POTENCIA ★★★☆☆

La mejor combinación de Honda, pero algo complicada de ejecución. Lánzate sobre el enemigo para aterrizar en el otro lado (muy duro), una patada alta (golpeando dos veces) y finalmente el toque clásico con un fuerte puñetazo. Bastante potente.

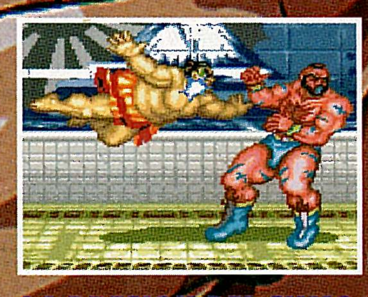
RESULTADO  ★☆☆☆☆
POTENCIA ★★★★★



CIEN MANOTAZOS
Pulsar repetidamente GOLPEAR

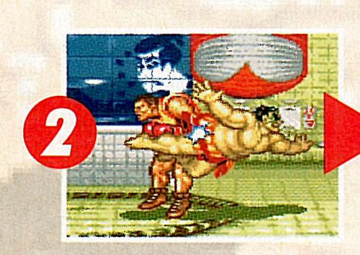


TORPEDO SUMO
At, Ad y GOLPEAR



LA PRESION DEL SUMO
Ab, Ar y PATADA

1 

2    



" ¿Eres tan hombre como para luchar conmigo?"

ESTILO: COMBAT KARATE
ORIGEN: USA
ALTURA: 182 cm
PESO: 86kg
GRUPO SANGUINEO: O

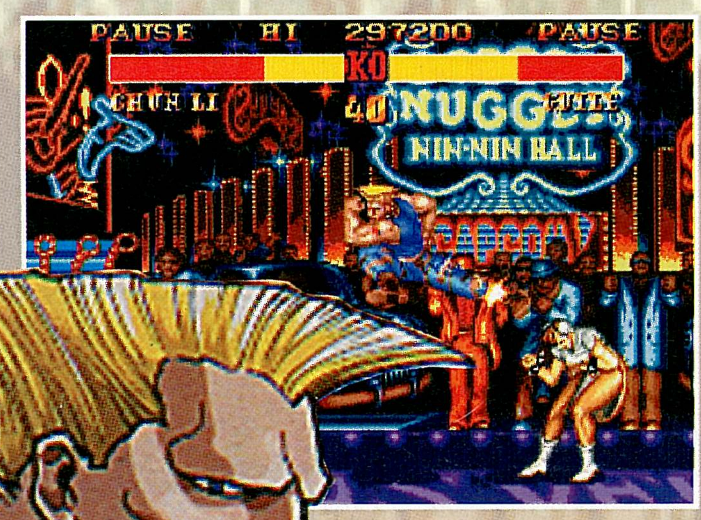
FUERZA ★★★☆☆
VELOCIDAD ★★★☆☆
DOMINIO ★★★☆☆
GLOBAL ★★★★☆



GUILE

Un veterano de las fuerzas armadas americanas; Guile tiene un pequeño asunto que resolver con M Bison, que encargó el asesinato de su compañero Charlie. Guile es conocido como el guerrero más poderoso, aunque esa situación puede haber cambiado en la presentación de la edición Turbo.





MOVIMIENTOS

Una cantidad agradable de puñetazos y patadas, además de ¡La patada con salto mortal hacia atrás! Sus movimientos especiales son inmejorables.

ATAQUES COMBINADOS

Una variante de la combinación de cuatro golpes. Un fuerte puñetazo volador, un gancho ligerito y finalmente una patada con salto mortal hacia atrás. No tan destructor, pero más sencillo.



RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★★★☆

La combinación de Guile consistente en cuatro golpes: fuerte puñetazo volador, puñetazo mediano, explosión sónica y finalmente un fortísimo gancho circular. Acaba con todo.

RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★★★★



EXPLOSION SONICA
At, Ad y GOLPEAR



PATADA FLASH
Ab, Ar y PATADA



GIRO DE RODILLA
Ad y Media RODILLA

1





2











BLANKA

Un auténtico luchador de Sreet Fighter, Blanka se ha ganado esta reputación en las calles de Rio de Janeiro, un lugar excelente. Antes de llegar a la Special Championship Edition, ha aprendido un nuevo movimiento. Su velocidad, poderío y técnica hacen de él un luchador todo-terreno. Fiero y peligroso como oponente.

" ¡Verte en acción me da risa!"

ESTILO: LUCHA CALLEJERA
ORIGEN: BRASIL
ALTURA: 192 cm
PESO: 98 kg
GRUPO SANGUINEO: B

FUERZA ★★★★☆
VELOCIDAD ★★★★☆
DOMINIO ★★☆☆☆
GLOBAL ★★★★☆

MOVIMIENTOS

Es muy fácil realizar grandes combinaciones de ataque con Blanka, debido a la velocidad y versatilidad de sus movimientos. He aquí una muestra.

ATAQUES COMBINADOS

Un ataque volador de alta potencia, seguido de una patada a media altura y después un giro de cañón.

RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆

Una vez más un ataque volador de alta potencia, seguido de un puñetazo a media altura que sirve de introducción a un ataque de tempestad.

RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★★★☆

1

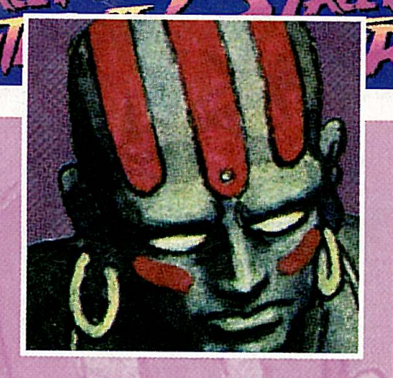
2

CAÑONAZO VERTICAL
Ab, Ar y PATADA

GIRO DE BOLA DE CAÑON
Iz, Der y GOLPEAR

TEMPESTAD
Pulsar GOLPEAR repetidamente

DHALSIM



" ¡Primero meditaré, después te destruiré!"

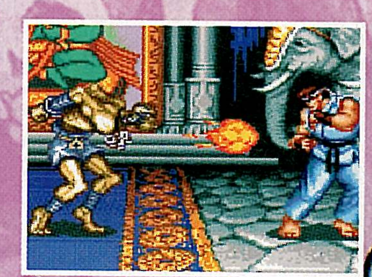
ESTILO: CONTACT YOGA
ORIGEN: INDIA
ALTURA: 175 cm
PESO: 48kg
GRUPO SANGUINEO: O

FUERZA ★★☆☆☆
VELOCIDAD ★★☆☆☆
DOMINIO ★★★★☆
GLOBAL ★☆☆☆☆



Dhalsim es el único participante de la India en el torneo Street Fighter II. Se trata de un individuo muy misterioso capaz de extender sus extremidades utilizando su especializado yoga de combate. Es lento, pero dispone de una gran variedad de ataques. Sus patadas medias y fuertes son excelentes para atacar a sus adversarios a larga distancia, mientras sus puñetazos de larga distancia convierten a Dhalsim en el único tipo que puede destruir un coche entero sin cambiar de lado en el juego de bonificación.





FUEGO YOGA
Ab, Ab-Ad, Ad y GOLPEAR



LLAMARADA YOGA
At, Ab-At,Ab, Ab-Ad



LEVITACION YOGA
Ad, Ab, Ab-Ad y GOLPEAR
At, Ab, Ab-At y GOLPEAR



MOVIMIENTOS

Dhalsim es muy lento y difícil de controlar, ofreciendo un pequeño número de combinaciones. Estas, son buenas, pero no demasiado sencillas ni dañinas.

ATAQUES COMBINADOS

Un destructor golpe de yoga seguido de dos patadas intermedias. Uno de los ataques más rápidos que Dhalsim puede realizar.

RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★☆☆☆



Un gancho intermedio seguido de una patada media para terminar con el fuego yoga. No es un movimiento muy sencillo.

RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★☆☆





1





2







ZANGIEF

Zangief es seguramente el guerrero más fuerte del torneo Street Fighter II, pero demasiado lento en su respuesta. Necesitas acercarte mucho al oponente para golpearle correctamente. Zangief es conocido por sus técnicas especiales de lucha libre incluyendo varios estilos para aplastar. El martinete es el movimiento más potente y devastador de todo el juego. El super lazo sólo está disponible en el modo Hyper.

"Mi fuerza es mucho mayor que la tuya!"

ESTILO: WRESTLING
ORIGEN: RUSSIA
ALTURA: 211 cm
PESO: 115 kg
GRUPO SANGUINEO: A

FUERZA ★★★★★
VELOCIDAD ★★☆☆☆
DOMINIO ★★★★☆
GLOBAL ★★★★☆

MOVIMIENTOS

Zangief dispone de pocas combinaciones, pero algunas pueden fallar debido a su carencia de velocidad y agilidad. Estos ataques son los más seguros.

ATAQUES COMBINADOS

Acércate y "atormenta" a tu oponente con un par de ligeros puñetazos antes de liberar el poder del martinete. Tu oponente lo tendrá muy difícil para evitar el golpe.

RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★★★★

Muy difícil de conseguir, pero una de las mejores combinaciones de Zangief. Un puñetazo mediano produce una embestida voladora sobre la cabeza, seguido de un rápido golpe y finalmente, una patada de máxima potencia que golpee dos veces

RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★☆☆☆

1

2

SUPER LAZO
Pulsar a la vez todos los botones de PATADA

LAZO DOBLE
Pulsar a la vez todos los botones de GOLPEAR

MARTINETE
Girar el Joypad 360 grados y pulsar GOLPEAR



BALROG

Este ortodoxo boxeador ha elevado sus niveles al máximo con la llegada de la Turbo Edition. Es bastante lento en cuestión de juego de pies pero golpea con ganchos rápidos y brillantes, Balrog se ve perjudicado por su carencia de patadas. Dispone de una carga de distintos ganchos y sólo se preocupa de golpear "por encima del cinturón".



" ¡Mis puños están manchados de tu sangre!"

ESTILO: BOXEO
ORIGEN: USA
ALTURA: 198 cm
PESO: 102kg
GRUPO SANGUINEO: A

FUERZA
VELOCIDAD
DOMINIO
GLOBAL





PUÑETAZO DIRECTO
Pulsar Iz, Der y GOLPEAR



DIRECTO A LA MANDIBULA
Pulsar Iz, Der y PATADA



PUÑETAZO GIRATORIO
Pulsar los 3 botones de GOLPEAR y suéltalos

MOVIMIENTOS

Balrog no está dotado de la rapidez necesaria para producir horribles daños, pero ¡Las dos siguientes sugerencias podrían ofrecerte algunas ideas!

ATAQUES COMBINADOS

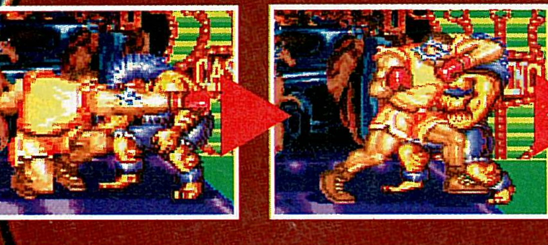
Comienza con un puñetazo de poca fuerza, un directo poco fuerte para seguidamente lanzar un directo a la nariz. La mejor combinación de Balrog.

RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★★★☆

Comienza aplicando toda la fuerza en un puñetazo, un gancho al estómago y termina lanzando un puñetazo a la nariz. ¡Sin ponerte nervioso!.

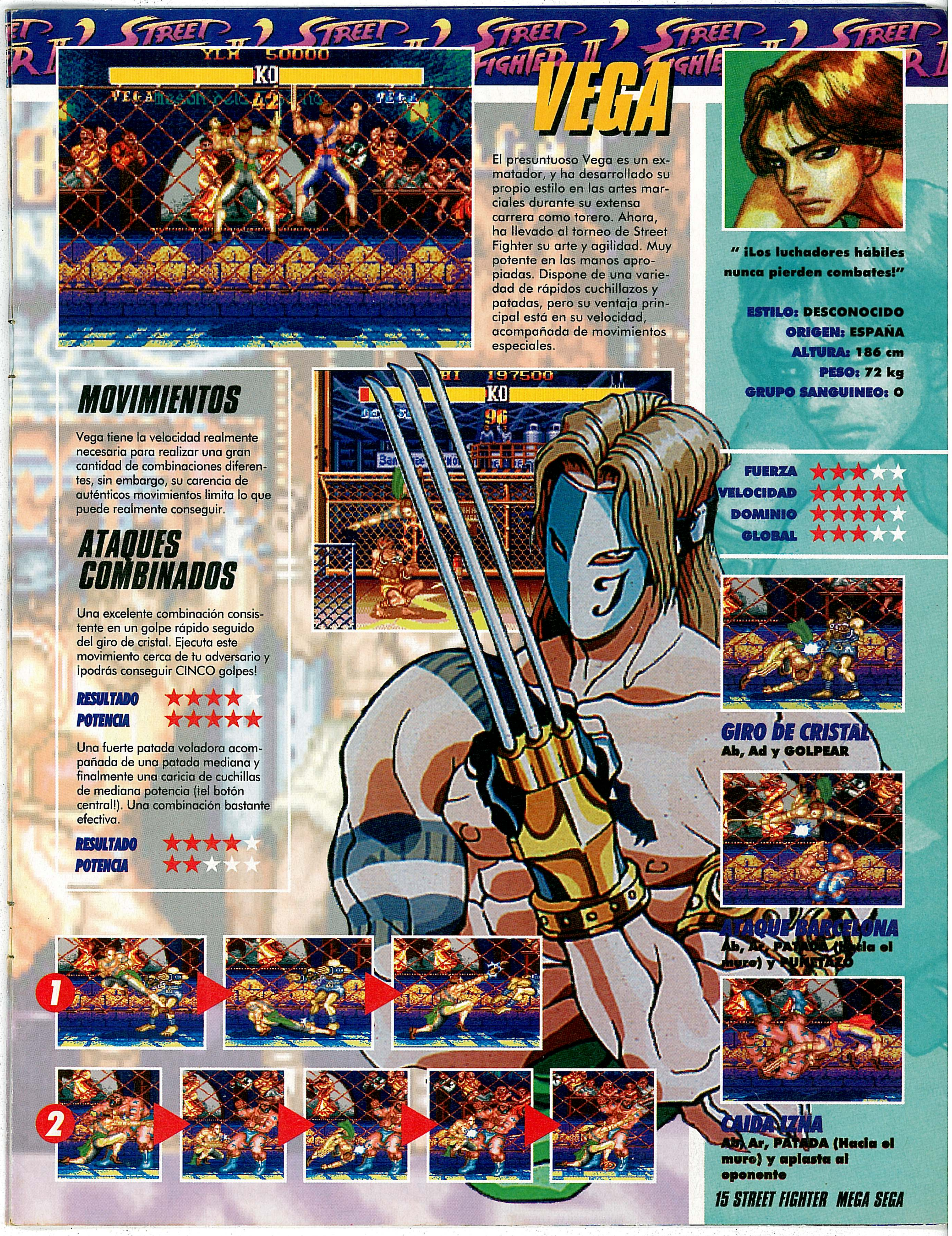
RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★★★★



1



2





VEGA

El presuntuoso Vega es un ex-matador, y ha desarrollado su propio estilo en las artes marciales durante su extensa carrera como torero. Ahora, ha llevado al torneo de Street Fighter su arte y agilidad. Muy potente en las manos apropiadas. Dispone de una variedad de rápidos cuchillazos y patadas, pero su ventaja principal está en su velocidad, acompañada de movimientos especiales.

" ¡Los luchadores hábiles nunca pierden combates!"

ESTILO: DESCONOCIDO
ORIGEN: ESPAÑA
ALTURA: 186 cm
PESO: 72 kg
GRUPO SANGUINEO: O

FUERZA	★★★☆☆
VELOCIDAD	★★★★★
DOMINIO	★★★★☆
GLOBAL	★★★☆☆

MOVIMIENTOS

Vega tiene la velocidad realmente necesaria para realizar una gran cantidad de combinaciones diferentes, sin embargo, su carencia de auténticos movimientos limita lo que puede realmente conseguir.

ATAQUES COMBINADOS

Una excelente combinación consistente en un golpe rápido seguido del giro de cristal. Ejecuta este movimiento cerca de tu adversario y ¡podrás conseguir CINCO golpes!

RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★★★★

Una fuerte patada voladora acompañada de una patada mediana y finalmente una caricia de cuchillas de mediana potencia (¡el botón central!). Una combinación bastante efectiva.

RESULTADO ★★★★☆
POTENCIA ★★☆☆☆

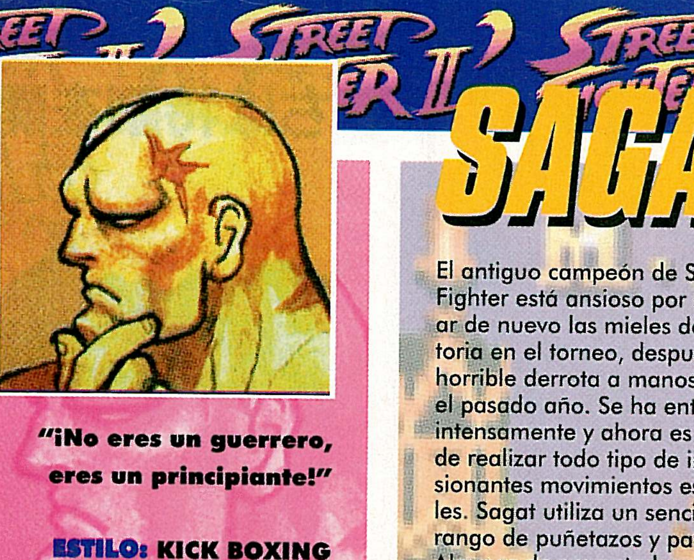
1

2

GIRO DE CRISTAL
Ab, Ad y GOLPEAR

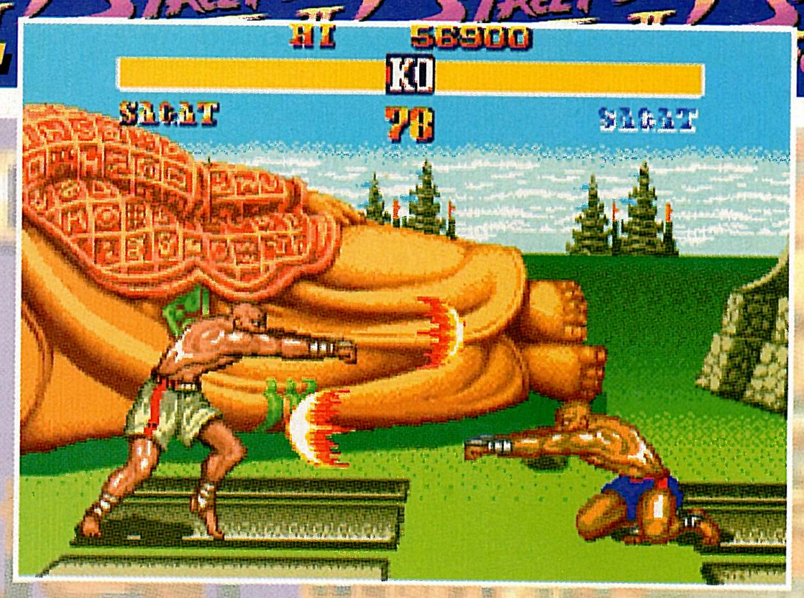
ATAQUE BARCELONA
Ab, Ar, PATADA (Hacia el muro) y PUÑETAZO

CAIDA IZNA
Ab, Ar, PATADA (Hacia el muro) y aplasta al oponente



SAGAT

El antiguo campeón de Street Fighter está ansioso por saborear de nuevo las mieles de la victoria en el torneo, después de su horrible derrota a manos de Ryu el pasado año. Se ha entrenado intensamente y ahora es capaz de realizar todo tipo de impresionantes movimientos especiales. Sagat utiliza un sencillo rango de puñetazos y patadas. Algunas de sus patadas pueden dar dos golpes en pequeñas distancias.



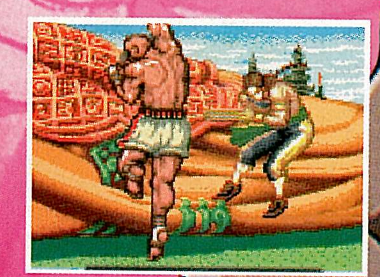
"¡No eres un guerrero, eres un principiante!"

ESTILO: KICK BOXING
ORIGEN: TAILANDIA
ALTURA: 226 cm
PESO: 78kg
GRUPO SANGUINEO: B



FUERZA	★★★☆☆
VELOCIDAD	★★★☆☆
DOMINIO	★★★☆☆
GLOBAL	★★★★☆

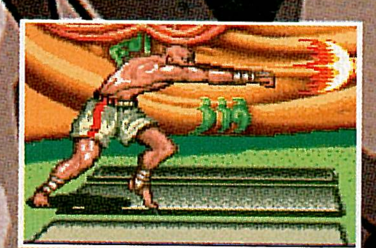




GANCHO DE TIGRE
Ab, Ab-Ad, Ad y GOLPEAR



RODILLAZO DE TIGRE
Desde Ab hasta Ar (En sentido antihorario) y PATADA



DISPARO DE TIGRE
Ab, Ab-Ad, Ad y PATADA

MOVIMIENTOS

Sagat puede que tenga un número reducido de movimientos y que no sea el más rápido, pero sus golpes combinados son tremendamente potentes.

ATAQUES COMBINADOS

La combinación más sencilla de Sagat que debe aprenderse. Comienza con una fuerte patada y ejecuta un gancho de tigre (utilizando preferiblemente la máxima potencia). Produce bastante daño, pero puede dejarte en un estado vulnerable.

RESULTADO ★★★★★
POTENCIA ★★☆☆☆



¡Un verdadero ataque de Sagat basado en tres golpes! Comienza con una fuerte patada y continúa inmediatamente con un golpe de rodilla de tigre. El ataque de rodilla debe basarse en dos golpes. Muy doloroso.

RESULTADO ★★★☆☆
POTENCIA ★★★☆☆





1



2





M.BISON

El devastador potencial de la Sombra de M Bison es todavía muy fuerte en la Turbo Edition, y Bison dispone todavía de los mismos movimientos y velocidad que utilizaba en la versión original de Street Fighter. Sin embargo, ha perdido algo en alguna parte... No cuenta con tantos ataques impresionantes. Los puñetazos son bastante normales, al igual que los ganchos flojos y medianos. A una mayor distancia, la patada fuerte constituye un ataque pasable.

"¡Estás perdido, no puedes compararte con mis poderes!"

ESTILO: SOMBRA
ORIGEN: DESCONOCIDO
ALTURA: 182 cm
PESO: 80 kg
GRUPO SANGUINEO: O

FUERZA	★★★☆☆
VELOCIDAD	★★★★☆
DOMINIO	★★★☆☆
GLOBAL	★★★★★

MOVIMIENTOS

Además de su tremenda rapidez y movimientos especiales que producen casi la destrucción, Bison dispone de cierto poder para enloquecer a los contrarios.

ATAQUES COMBINADOS

Impresionante. Una patada voladora golpea en la cabeza seguido de varios puñetazos de ligero poder (aplastando), ¡Este es el momento en que se incrementa el poder del torpedo psíquico! Completamente mortal.

RESSULTADO	★★★★☆
POTENCIA	★★★★★

Un puñetazo de poder intermedio, seguido de un ligero gancho castigador, un directo seguido de una sacudida con las dos rodillas y el remate, unos cuantos puñetazos.

RESULTADO	★★★★☆
POTENCIA	★★★★★

1

2

TORPEDO PSIQUICO
At, Ad y GOLPEAR

SACUDIDA CON LAS DOS RODILLAS
At, Ad y PATADA

PRESA VOLADORA DE CABEZA
Ab, Ar y PATADA

EN NOMBRE DEL DESTINO CONTINUAN SU LUCHA. ESE BRILLO EN SUS OJOS, ¿SERA EL DE LA VICTORIA O EL DE LA DERROTA DEFINITIVA?

BONIFICACIONES

La máquina original tenía tres rondas de bomnificaciones: el coche, los barriles y otro más de barriles, la versdion de Mega Drive mantiene los dos primeros, pero añade un tercero que ya existía en la versión de Super Nes. Estas modos de bonificación solamente existen en la versión de monedas del juego.





EL COCHE

Destroza completamente el coche por ambos lados. Personajes como Blanka, Honda y Chun-Li no tienen problemas debido a sus posibilidades de ataque. Otros, como Ryu, Guile y Ken necesitan hacer un ataque combinado para conseguir el éxito.



LOS BARRILES

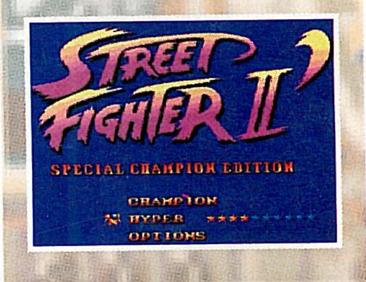
En esta ronda caen barriles del cielo sobre tu cabeza. Utiliza tus habilidades para destrozar los 20 que caen y conseguir 30.000 puntos.



EL MURO

Tienes 30 segundos para convertir en escombros un muro de ladrillos. Busca un ataque capaz de romper el muro sin cambiar de lado.





ESPECIFICACIONES

- **POR:** CAPCOM
- **PRECIO:** 10.900 Ptas.
- **DESDE:** OCTUBRE
- **TIPO DE JUEGO:** LUCHA
- **TAMAÑO DE CARTUCHO:** 24 MEGAS

OPCIONES

- **JUGADORES:** 1-2
- **CONTROL:** JOYPAD DE 3 O 6 BOTONES
- **NIVELES:** 8
- **CONTINUACIONES:** ILIMITADAS
- **RESPUESTA:** FANTASTICA
- **DIFICULTAD:** MEDIA
- **1ª PUNTUACION:** TERMINADO EN EL NIVEL 4 SIN PERDER UNA SOLA RONDA

ORIGEN

Basado en dos sucesivas máquinas de monedas. Street Fighter II: Special Championship Edition comprende las versiones Championship Edition y Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting.

CONTROLES

Utiliza el D-Pad para mover tu personaje hacia adelante y atrás. Pulsa Abajo para agacharte y Arriba para saltar. Aléjate de tu oponente con el D-Pad para bloquear. Los 6 botones te permiten realizar tres Golpes y Patadas de variada fuerza. A su vez es posible realizar una serie de ataques combinados

CONSEJOS

GUARDIA: Puedes defenderte de los oponentes moviendo el D-Pad hacia atrás (es posible bloquear el ataque especial de tu adversario).

LANZAMIENTO DE ADVERSARIOS: Puedes arrojar a tu oponente con una combinación del D-Pad y un botón.

CUANDO ESTES NOQUEADO: Pulsa el D-Pad y un botón para devolver a tu luchador a su estado normal.

COMENTARIO JULK

Primeramente, permitidme desahogarme. Los efectos de sonidos digitalizados son una porquería: distorsionados y crispantes, y no demasiado elaborados. Aunque, todo lo demás es fabuloso. Los gráficos son excelentes. Todos los movimientos, los fondos y animaciones se han incluido, ¡hasta el movimiento del suelo en Super Nintendo! Y respecto al juego, Street Fighter es un sueño hecho realidad. Se juega exactamente, y quiero decir EXACTAMENTE igual que el juego de arcade, especialmente cuando se utliza el magnífico joypad de 6 botones. Las combinaciones, los movimientos delicados, todo lo que puedes hacer en una tragaperras puedes hacerlo aquí, así que no tendrás que cambiar tus estrategias de juego y, de hecho, puedes crear nuevos movimientos en la intimidad de tu habitación y después derrotar a todos tus colegas en la máquina de monedas. Así que el juego es por sí mismo una maravilla. Pero ¿qué ocurre con esas dos importantísimas preguntas que necesitan contestación? A) ¿es mejor que la versión para Super NES? B) ¿es mejor que Mortal Kombat? La respuesta es que el juego da una buena patada en las posaderas de mandril de Mortal Kombat y da un buen guantazo en la boca a la versión Turbo de Street Fighter II para Super NES. Cualquiera que pueda decir honestamente que prefiere jugar a Mortal Kombat, es de esa clase de imbéciles carentes de ingenio que deberían ser abandonados en una isla desierta. Y respecto a la versión para Super NES, aunque sus gráficos y sonido pueden parecer más impresionantes, la versión para Mega Drive se ejecuta mejor, y es, desde luego, lo más importante de todo. Cómpralo. Aunque signifique empeñar tu objeto más preciado...

COMENTARIO RIKI

Abandona Mortal Kombat, el último juego de arcade ha llegado y su nombre es Street Fighter II. Esta transformación del juego de tragaperras tiene todo lo que podrías haber deseado en un juego de combate, ¡gran cantidad de personajes y desafíos, un deslumbrante modo de dos jugadores, montones de encuentros en un torneo, inmensas posibilidades de juego y excelentes gráficos! De hecho, lo único que podría criticarse son las mezclas sonoras digitalizadas, todo lo demás es genial. Todos sabemos que el arcade Street Fighter II es el mejor juego de combate. Esta conversión para Mega Drive es sencillamente uno de los mejores juegos que podrás comprar con dinero.

CONCLUSION

PRESENTACION — 97

▲ Un montón de opciones, hemos tenido que dedicar dos páginas de este suplemento para comentarlas. Esto, dice mucho de lo que en sí es el juego.

JUGABILIDAD — 98

▲ Absolutamente brillante. No encontrarás un juego parecido en ningún sitio.
▼ Es necesario que te compres un joypad de 6 botones porque de lo contrario te encontrarás con problemas.

GRAFICOS



▲ Cualquiera de los detalles gráficos de la máquina de monedas están en esta conversión.
Es verdaderamente increíble la forma en la que los sprites y los fondos están representados.

DURACION — 98

▲ Tenemos una máquina de monedas original en la oficina para no perder nuestras habilidades, pero hemos decido retirarla, con la versi;on de Mega Drive es suficiente.

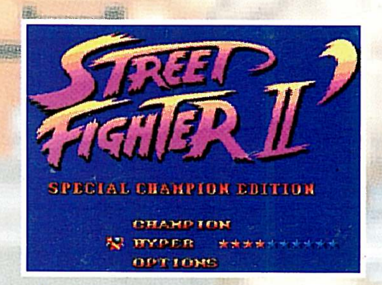
SONIDO



▲ Las melodias son casi iguales que las de la máquina original. TODAS las voces digitalizadas están en este cartucho.
▼ Debido a las limitaciones técnicas de la Mega Drive la calidad del sonido digitalizado de las voces no es muy decente.

GLOBAL — 98

El primer cartucho de 24 Megas para Mega Drive se ha mostrado como un verdadero éxito. Es una conversión casi exacta de la máquina de monedas. No te lo pierdas por nada del mundo. Es la excusa necesaria y suficiente para comprarte una Mega Drive.



TU GARANTIA DE CALIDAD
Este suplemento especial llega de la mano de tu revista favorita, Mega Sega. Ha sido realizado con la inestimable colaboración de los mejores jugadores de Street Fighter II. Final de la historia.





Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.

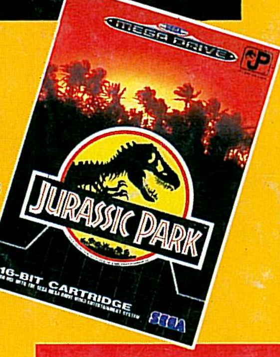


"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!! Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...). Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.







Unitros